

SUPERSPORTS

The Olympic Challenge

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

Cassette

Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

Disk

Insert disk into drive. Type **LOAD****,S,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

Spectrum 48K

Type **LOAD****** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

Spectrum 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

Spectrum +3

Disk

Use the **DISK LOADER** as normal.

Amstrad

Cassette

Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

Disk

Insert the disk into the drive, label size up. Type **:CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

As varied and as bizarre a collection of unique sporting events as you are ever likely to find. Have you got a good enough eye to be a 'crack shot', the nerve to attempt the 'devil dive', the strength to 'smash slates', the accuracy to shoot the 'cross bow', and finally (and unbelievably) triumph over an 'underwater assault course'?

Instructions

After loading the commentator will introduce the game and you will be asked how many players to participate. Up to four players can play against each other. You will then each be allotted a face and you can type in your names.

You will then be asked if you want to play all the events (y/n). If you press **Y** you will go through all the events in turn, in proper tournament fashion. If you press **N** then you can pick any of the five events to practice.

Event Instructions

Crack Shot

You have one and a half minutes to shoot as many targets that appear in the alley, as you can. Move the sight around the screen using **UP/DOWN/LEFT/RIGHT** and **FIRE** when over a target. Keep an eye on your bullets because after every salvo of six shots, you will have to reload your gun. Don't shoot the alley cats or you will lose points!

Scoring

Static board - 1 point each hit + 2 if blow to bits.
Moving target - 2 points each hit.
Thrown objects - 5 points.
Alley cat - Lose 5 points.

Dare Devil Dive

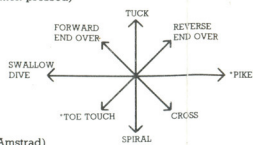
Each player has three attempts at this event. You decide how high you want to jump from (40ft - 400ft), by pressing **BP** to go onto the next higher level. At the chosen height **FIRE** will start the dive. On the way down you must display as many positions or spins etc. to gain style points.

At the same time you must keep your shadow over the water to gain accuracy points. Also wind can blow you off target! You control your

position over the water by moving left/right/up/down, display positions etc. are achieved by pressing the **FIRE** button and moving the joystick in any direction.

Display Moves

(Fire button pressed)



* (Not Amstrad)

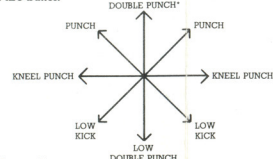
Scoring

Tuck - 5 Spiral - 10
Reverse end over - 10 Toe touch - 5
Pike - 5 Swallow - 5
Cross - 8 Forward end over - 10

Slate Smash

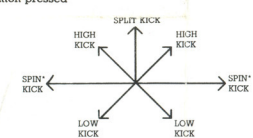
You only have one minute for this all-action speed event. A sumo wrestler on each side of you will hold up slates at various heights, it is your task to pick the best move to smash them. You will gain extra points for harder moves, e.g. HIGH KICK and bonus points if you smash two slates in one move!

Without fire button



* (Not Amstrad)

Fire button pressed



* (Not Amstrad)

Scoring

MOVE POINTS (1 Smashed) POINTS (2 Smashed)
Low Kick 1 -
Kneel Punch 1 -
Punch 2 4
Double Punch 2 4
Low Double Punch 2 4
High Kick 2 -
Spin Kick 2 -
Split Kick 3 6
(Not Amstrad)

Cross Bow

There are 3 distances to shoot: 150ft, 200ft, 250ft. You are allowed 2 bolts at each distance and all should be fired in 1½ minutes.

Firstly you have to load the bow, do this by moving the joystick **LEFT** and **RIGHT** to increase the string tension. At the right tension, press **FIRE**.

You now control the sight over the enlarged target. When aiming, take into account the effect of the gravity and current wind direction which is displayed right of the target. The minus sign indicates the wind blowing from right to left.

Press **FIRE** and watch the bolt in flight.

Scoring

Bullseye - 40 points
1st Band - 20 points
2nd Band - 10 points
3rd Band - 5 points

Under Water Assault Course

Swim the length of the course as fast as you can, collect the gold coins and swim through the tyres to gain points. Keep a sharp eye on your air and dodge the stingy jelly fish.

Avoid the varied underwater obstructions and watch out for mines. Giant clams, octopus and thick seaweed will hold you up.

Scoring

You will score a time bonus and point for each coin collected and each tyre you have swum through.

Press **FIRE** to pick up coins and move up to the surface to breathe that good sea air.

Keyboard controls

Q - Left
W - Right
L - Up
P - Down
O/SPACE - Fire
H - Pause

Spectrum Version Only

To change between keyboard and joystick.

Press **H** to pause the event then press

1 - keyboard
2 - Kempston
3 - Cursor (5/6/7/8/0)
4 - Interface II

For your choice, then press **H** to continue.

GREENLIP GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4TS.

© 1988. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

SUPERSPORTS

Die olympische Herausforderung

LADEANLEITUNG

CBM 64/128

Cassette

Kassette in den Rekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassetteneinkorder drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

Diskette

Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD****,S,1** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Spectrum 48K

LOAD**** eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassetteneinkorders drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Spectrum 128K/+2

Den **BANDLADER** in der üblichen Weise benutzen.

Spectrum +3

Diskette

Den **DISKETTENLADER** in der üblichen Weise benutzen.

Schneider

Kassette

Kassette in den Rekorder einlegen. **CONTROL (CTRL)** und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts drücken und dann eine beliebige Taste auf der Tastatur. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Diskette

Diskette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk einlegen. **CPM** eingeben und **ENTER** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Eine Sammlung von bizarren und abwechslungsreichen Wettkampfsportarten, die auf diesem Gebiet ihresgleichen suchen. Sie brauchen Adrenalin, um zu den Meisterschaften zu gehören, reifste Nerven beim Todesprung, gezielten Kräfteinsatz beim Zerschlagen der Ziegel, Präzision beim Anlegen der Armbrust und als Höhepunkt zum Abschluß langen Atem beim unvorstellbarsten aller Wettkämpfe: dem gefährlichen Unterwasser-Hindernisschwimmen.

Anleitung

Anschließend an das Laden stellt der Kommentator das Spiel vor und erfragt die Anzahl der Spieler. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten. Daraufhin erhält jeder Spieler ein Gesicht und kann seinen Namen eintippen.

Im Anschluß daran werden Sie gefragt, ob Sie in allen Disziplinen starten wollen (Y - Ja; N - Nein). Wenn Sie **Y** drücken, werden alle Disziplinen der Reihenfolge nach in echter Mehrkampf-Manier durchgespielt; drücken Sie **N**, kann jede der fünf Disziplinen zum Trainieren gewählt werden.

Anleitung zu den einzelnen Disziplinen

Crack Shot - Meisterschießen

Eineinhalb Minuten haben Sie Zeit, um eine möglichst hohe Trefferquote beim Abschießen aller Zielobjekte zu erzielen, die in Ihrer Schußbahn auftauchen. Unter Verwendung von **LINKS/RECHTS/OBEN/UNTEN**-Steuerung können Kinn und Korn auf dem Bildschirm hin- und herbewegt werden. Nach dem Anlegen auf das Ziel **FIRE** drücken. Behalten Sie Ihren Munitionstand im Auge, denn nach jeder Salve von 6 Schuß muß nachgeladen werden. Ballern Sie nicht auf die schnurrenden Schußbahn-Streuer, die Alley Cats, denn dafür gibt's Punktabzug!

Punkte

Static Board - 1 Punkt pro Treffer 2 Punkte für Zerschießen. (unbewegliche Zielscheibe)
Moving Target - 2 Punkte pro Treffer (bewegtes Ziel)

Thrown Objects - 5 Punkte (geworfenes Objekt)

Alley Cat - 5 Minuspunkte (schnurrender Schußbahn-Streuer)

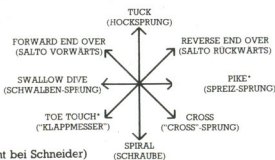
Dare Devil Dive - Todespringen

Bei diesem Wettkampf hat jeder Spieler drei Versuche. Ihre Sprunghöhe (40ft. - 400ft; ft. = Fuß) bestimmen Sie, indem Sie mit der **UP**-Taste bei jedem Mal Drücken eine Stufe höher stellen. Haben Sie die gewünschte Höhe erreicht, wird durch Drücken der **FIRE**-Taste die Sprung ausgelöst. Der Sprungfall wird bewertet; also beim Springen möglichst viele verschiedene Figuren, z.B. Drehungen ausführen, um Punkte zu sammeln.

Gleichzeitig muß sich der Schatten des Springers ständig über dem Wasser befinden, wobei die Sprunggenauigkeit bewertet wird. Vorsicht, denn der Seitenwind kann Ihnen dabei sehr zu schaffen machen! Der Springer kann durch Rechts/Links/Oben/Unten steuern über dem Wasser in Position gehalten werden. Kunstfiguren können mithilfe derselben Steuerung plus Drücken der **FEUER**-Taste ausgeführt werden.

Kunstsprung-Figuren

(mit gedruckter Feuer-Taste)



* (Nicht bei Schneider)

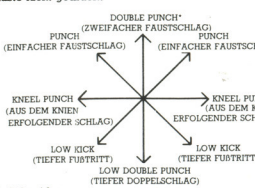
Punkte

Hocksprung - 5 Schraube - 10
Salto Rückwärts - 10 Klappmesser - 5
Spreiz-sprung - 5 Schwalben-sprung - 5
*Cross-sprung - 8 Salto Vorwärts - 10

Slate Smash - Ziegel Zerschlagen

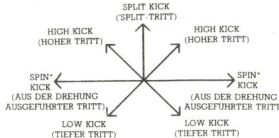
Dieser Wettbewerb bedeutet Action und Reaktion total - insgesamt haben Sie nur eine Minute Zeit. Von zwei Sumo-Ringern eingerahmt, die Ihnen auf den unterschiedlichsten Höhen Ziegel hinhalten, müssen Sie sich für den jeweiligen Schlag entscheiden, mit dem Sie den Ziegel am besten zertrümmern können. Für einen technisch schwierigeren Schlag gibt es Zusatzpunkte, z.B. HIGH KICK, aber auch wenn zwei Ziegel mit einem Schlag zerschlagen werden, gibt es welche.

Feuertaste nicht gedrückt



* Nicht Schneider

Bei gedruckter Feuer-Taste



* Nicht bei Schneider.

Punkte

SCHLAG/TRITT	PUNKTE/1 ZIEGEL	PUNKTE/2 ZIEGEL
Tiefer Tritt	1	-
Aus dem knien erfolgender schlag	1	-
Einfacher Faustschlag	1	-
Zweifacher Faustschlag	1	4
Tiefer Doppelschlag	2	4
Hoher tritt	2	-
Aus der drehung ausgeführter tritt	2	-
Aus der drehung ausgeführter tritt	3	6

Cross Bow - Armbrustschießen

Geschossen wird auf drei Entfernungen - 150ft, 200ft, 250ft. Es stehen zwei Pfeile pro Entfernung zur Verfügung und das Schießen sollte innerhalb von eineinhalb Minuten abgeschlossen sein.

Zuerst muß der Bogen geladen werden. Dazu 'rucken' Sie den Joystick nach **LINKS** oder **RECHTS**, um die Bogenspannung zu vergrößern. Wenn die richtige Spannung erreicht ist, **FIRE** drücken.

Danach stellen Sie Kinn und Korn auf das vergrößerte abgebildete Ziel ein. Beim Peilen müssen Schwerkraft und Wind mit einberechnet werden. Die Windanzeige befindet sich rechts von der Zielscheibe. Ein Minuszeichen bedeutet, daß der Wind vom rechts nach links weht. Drücken Sie **FIRE** und verfolgen Sie das Flugverhalten des Pfeils.

Punkte

Bullseye	(Zentrum)	- 40 Punkte
1st Band	(innerer Ring)	- 20 Punkte
2nd Band	(zweitinnerster Ring)	- 10 Punkte
3rd Band	(drittinnerster Ring)	- 5 Punkte

Under Water Assault Course - Unterwasser-Hindernisschwimmen

Um Punkte zu sammeln, müssen Sie die Strecke so schnell wie möglich zurücklegen, unterwegs die Goldmünzen aufheben und durch die Reifen schwimmen. Passen Sie auf, daß Ihnen nicht der Sauerstoff ausgeht und lassen sie sich nicht von den schmerzhaften Qualen erwischen.

Sie treffen auf die unterschiedlichsten Unterwasser-Hindernisse, denen Sie ausweichen müssen; seien Sie besonders vor Minen auf der Hut!

Riesen-Venusmuscheln, Kraken und dichter Tang versperrern Ihnen den Weg.

Punkte

Es gibt einen Bonus für die Zeit und pro aufgesammlter Münze und durchschwommenem Reifen je einen Punkt.

Münzen können durch Drücken der **FEUER**-Taste aufgehoben werden. Tauchen Sie von Zeit zu Zeit auf, um Ihre Lungen mit frischer Seeluft aufzutanken.

Tasten

Q	- Links
W	- Rechts
P	- Oben
L	- Unten
O/LEERTASTE	- Pause

Nur bei Spectrum

Umschalten zwischen Tastatur und Joystick:

Zunächst zur Spielunterbrechung **H** drücken, danach je nach Wunsch folgende Tasten-

1 - für Tastatur
2 - für Kempston
3 - für Cursor (5/6/7/8/0)
4 - für Interface

Zum Weiterspielen nochmals **H** drücken.

GREENLIP GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4TS.

© 1988. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.

SUPERSPORTS

Le Défi Olympique

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

Cassette

Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP** puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Disquette

Introduire la disquette. Tapez **LOAD****,8,1** et frappez **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 48K

Tapez **LOAD****** et frappez **ENTER** puis la touche **PLAY** au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 128K/+2

Utiliser le **CHARGEUR** comme d'habitude.

Spectrum +3

Disque

Utiliser le **CHARGEUR** comme d'habitude.

Amstrad

Cassette

Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Disquette

Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Tapez **CPM** et frappez **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Une collection variée et bizarre d'épreuves sportives uniques au monde. Est-ce que vous avez l'oeil assez vif pour être 'un tireur d'élite', le courage de tenter le 'plongeon périlleux', la force de 'pulvériser des ardoises', la précision nécessaire pour tirer 'à l'arbalète' et enfin (incroyable mais vrai) l'endurance nécessaire pour venir à bout du 'parcours sous-marin'?

Instructions

Après le chargement, le commentateur introduira le jeu et vous demandera combien de joueurs vont participer. Le jeu se joue à un, deux, trois ou quatre personnes.

Vous recevrez un visage chacun et vous pourrez alors taper vos noms. Ensuite l'ordinateur vous demandera si vous voulez participer à toutes les épreuves (y/n - ou/non). Si vous appuyez sur **Y**, vous subirez toutes les épreuves à tour de rôle, comme il convient dans une compétition normale. Si vous appuyez sur **N**, alors vous pourrez choisir n'importe laquelle des cinq épreuves.

Instructions pour les épreuves

Tireur d'Elite

Vous avez une minute et demie pour tirer sur autant de cibles que possible. Déplacez le viseur sur l'écran en bougeant le manche à balai vers le **HAUT** le **BAS** la **GAUCHE** ou la **DROITE** et **TIREZ** quand vous êtes sur une cible. Surveillez vos balles car après chaque salve de six coups, il vous faudra recharger votre arme. Ne tirez pas sur les chats de gouttière ou vous perdrez des points.

Comptage des points

Tableau statique	- 1 point pour chaque tir réussi + 2 points si la cible est réduite en miettes.
Cible en mouvement	- 2 points pour chaque tir réussi.
Objets lancés	- 5 points
Chat de gouttière	- 5 points en moins.

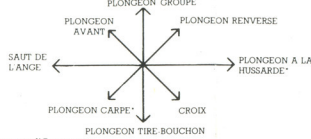
Plongeon Périlleux

Chaque joueur a trois essais pour cette épreuve. Décidez de quelle hauteur vous voulez sauter (40 pieds - 400 pieds) et appuyez sur **UP** pour passer au niveau supérieur. A la hauteur désirée, appuyez sur **FIRE** pour amorcer le plongeon.

Avant de pénétrer dans l'eau, vous devez déployer autant de figures ou vrilles que possible pour gagner des points de style. En même temps votre ombre doit rester au-dessus de l'eau pour gagner des points de précision. De plus le vent pourrait vous faire dévier de votre trajectoire. Contrôlez votre position au-dessus de l'eau en bougeant le manche à balai vers la **GAUCHE** la **DROITE** le **HAUT** et le **BAS**. Les figures s'effectuent en appuyant sur **FIRE** et en bougeant le manche à balai dans n'importe quelle direction.

Figures

(Bouton de Tir Appuyé)



* (Pas sur l'Amstrad)

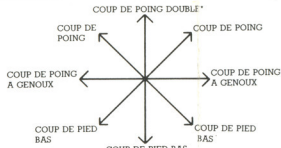
Comptage des Points

Plongeon groupé	- 5	Plongeon tire-bouchon	- 10
Plongeon renversé	- 10	Plongeon carpe	- 5
Plongeon à la Hussarde	- 5	Saut de l'ange	- 8
Croix	- 8	Plongeon avant	- 10

Demolition d'Ardoises

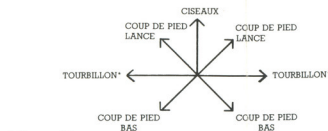
Vous n'avez qu'une minute pour cette épreuve dans laquelle vous devez faire preuve d'un maximum d'initiative et de vitesse. Un lutteur sumo de chaque côté tendra des ardoises à différentes hauteurs. C'est à vous de choisir le meilleur coup pour les pulvériser. Vous gagnerez des points en plus si vous frappez plus fort, par ex. avec un **COUP DE PIED LANCE**, et des points en prime si vous réussissez à pulvériser deux ardoises en un coup.

Sans Bouton de Tir



* (Pas sur l'Amstrad)

Avec Bouton de Tir Appuyé



* (Pas sur l'Amstrad)

Comptage des Points

COUPS	POINTS (1 ARDOISE DEMOLIE)	POINTS (2 ARDOISES DEMOLIES)
Coup de pied bas	1	-
Coup de poing à genoux	1	-
Coup de poing	1	-
Coup de poing double	2	4
Coup de poing bas et double	2	4
Coup de pied lancé	2	-
Tourbillon	2	-
Ciseaux	3	6

(Pas sur l'Amstrad)

Tir à l'Arbalète

Vous pouvez tirer de trois distances, 150, 200 et 250 pieds. Vous avez droit à deux carreaux d'ardoise pour chaque distance et chacun être lâché en une minute et demie.

Pour commencer posez la flèche sur l'arc et remuez le manche à balai de **GAUCHE** à **DROITE** pour augmenter la tension de la corde. Quand vous aurez obtenu la bonne tension appuyez sur le bouton de **TIR**.

Maintenant vous contrôlez le viseur sur la cible agrandie. Quand vous visiez pensez aux effets de la pesanteur et du vent, qui sont affichés à droite de la cible. Le signe moins indique le vent soufflant de droite à gauche. Appuyez sur le bouton de **TIR** en vol.

Comptage des points

Centre de la cible	- 40 points
1ère zone	- 20 points
2ème zone	- 10 points
3ème zone	- 5 points

Parcours Sous-Marin

Nagez la longueur du parcours dans un temps aussi rapide que possible, ramassez les pièces d'or et nagez à travers les pneus pour gagner des points. Surveillez votre oxygène et esquivez les piqûres de méduses. Evitez les divers obstacles sous l'eau et prenez garde aux mines. Bénéitiers, pieuvres et algues vous retarderont.

Comptage des points

Vous gagnerez du temps en prime et un point pour chaque pièce d'or ramassée et chaque pneu à travers lequel vous avez nagé. Appuyez sur le bouton de **TIR** pour ramasser les pièces et remonter à la surface afin de respirer le bon air de la mer.

Touches

Q	- Gauche
W	- Droite
P	- Haut
L	- Bas
OSPACE	- Tir
H	- Pause

Version Spectrum Seulement

Pour passer du clavier au manche à balai.

Appuyez sur **H** pour interrompre l'épreuve, puis appuyez sur

- 1 - Clavier
- 2 - Kempston
- 3 - Curseur (5/6/7/8/0)
- 4 - Interface II

pour faire votre choix. Appuyez sur **H** pour continuer.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1988. Tous droits réservés. Toute copie ou vente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

SUPERSPORTS

La Sfida Olimpionica

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128

Cassette

Insérer la cassette. Premère contemporaneamente **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premère **PLAY** sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente.

Spectrum 48K

Battere **LOAD****** e premère **RETURN**. Premère **PLAY** sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente.

Spectrum 128K/+2

Usare il **CARICA NASTRO** come al solito.

Spectrum +3

Usare il **CARICATOR DISCHETTO** come al solito.

Amstrad

Cassette

Insérre cassette. Premère contemporaneamente **CONTROL (CTRL)** ed **ENTER** minuscolo. Premère **PLAY** sul registratore e poi un tasto qualsiasi. Il programma si carica e gira automaticamente.

Disco

Insérre il dischetto nel drive con l'etichetta rivolta in alto. Battere **CPM** e premère **ENTER**. Il programma si carica e gira automaticamente.

Una serie varia e bizzarra di gare sportive uniche del genere, come mai le hai trovate. Pensi di avere l'occhio per essere un 'tiratore scelto', i nervi d'acciaio per tentare il 'tuffo temerario', la forza per 'spaccare i mattoni', l'accuratezza per tirare con la 'balestra' e infine, (incredibile) emozione vittoriosa da un 'percorso di guerra sottomarino'?

Istruzioni

Dopo aver effettuato il caricamento, il commentatore introduce il gioco e ti viene chiesto quanti giocatori vogliono partecipare. Tieni presente che possono esserci fino a quattro giocatori che competono tra di loro. Ad ognuno viene, quindi, assegnata una faccia e puoi scrivere i nomi.

Ti viene, poi, chiesto se vuoi partecipare a tutte le gare (y/n) (si/no). Se premi **Y**, esegui tutte le gare a turno, come nelle vere manifestazioni. Se premi **N**, puoi scegliere, allora, una gara qualsiasi per fare pratica.

Istruzioni per le Gare

Tiratore Scelto

Disponi di un minuto e mezzo per colpire il maggior numero di bersagli che appaiono nel vicolo. Muovi il mirino sullo schermo usando **SU/GI SINISTRA/DESTRA** e **FUOCO** quando sei sul bersaglio. Stai attento ai proiettili perché dopo ogni turno di sei colpi devi ricaricare. Non sparare ai gatti o perdi punti!

Punteggio

Tavola ferma	- 1 punto per centro + 2 se la fai esplodere.
Bersaglio mobile	- 2 punti per ogni centro.
Objetti al volo	- 5 punti
Gatto	- Puri 5 punti.

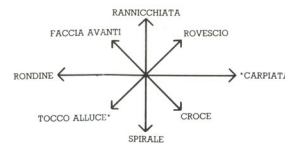
Tuffo Temerario

Ogni giocatore dispone di tre tentativi. Sta a te decidere l'altezza del salto (40 piedi - 400 piedi) premendo **UP (SU)** per salire al livello più alto. Quando sei all'altezza scelta, premendo **FUOCO** dai inizio al tuffo. Nel volo verso il basso, dovrai esibirti in diverse posizioni o giravolte, ecc. per ottenere punti per lo stile.

Allo stesso tempo, dovrai mantenere la tua ombra sull'acqua per ottenere punti per l'accuratezza. Per di più, il vento può spostarti fuori bersaglio! Il controllo della posizione sull'acqua si effettua muovendo sinistra/destra/su/giù, mentre le posizioni, ecc, si eseguono premendo **FUOCO** e qualsiasi direzione.

Movimenti di Esibizione

(Bottone di Fuoco Premuto)



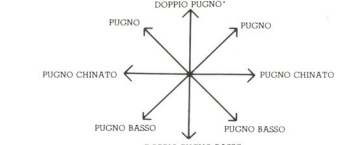
Punteggio

Rannicchiata	- 5
Rovescio	- 10
Carpiata	- 5
Croce	- 8
Spirale	- 10
Tocco alluce	- 5
Rondine	- 5
Faccia avanti	- 10

Spacca Mattoni

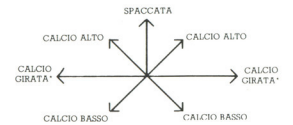
Per questa gara ad azione rapida, disponi solo di un minuto. Due lottatori sumo, ai tuoi lati, reggono i mattoni a varie altezze. Il tuo compito è di scegliere il miglior movimento per spaccarli. Per mostre difficili guadagni punti extra, per esempio **CALCIO ALTO** e punti premio se rompi due mattoni in una sola mossa!

Senza Bottone di Fuoco



*(Non su Amstrad)

Con Bottone di Fuoco Premuto



Punteggio

MOSSA

	PUNTI (1 ROTTO)	PUNTI (2 ROTTI)
Calcio Basso	1	-
Pugno Chinato	1	-
Pugno	1	-
Doppio Pugno	2	4
Doppio Pugno Basso	2	4
Calcio Alto	2	-
Calcio Girata	2	-
Spaccata	3	6

*(Non su Amstrad)

Balestra

Il tiro avviene su tre distanze: 150 piedi, 200 piedi e 250 piedi. Su ogni distanza disponi di 2 colpi che devono essere tirati in un minuto e mezzo.

Per prima cosa, devi caricare la balestra agitando il joystick a **SINISTRA** e a **DESTRA** per aumentare la tensione della corda. Quando la tensione arriva al punto giusto, premi **FUOCO**.

Adesso, controlla il mirino sul bersaglio ingrandito. Quando miri, tieni conto dell'effetto della gravità e del vento, che puoi osservare sulla destra del bersaglio. Il segno meno indica il vento che soffia da destra a sinistra.

Premi **FUOCO** e osserva la traiettoria.

Punteggio

Centro	- 40 Punti
1 Cerchio	- 30 Punti
2 Cerchio	- 10 Punti
3 Cerchio	- 5 Punti

Percorso di Guerra Sottomarino

Nuota tutto il percorso più veloce che puoi, raccogli le monete d'oro e passa tra i copertoni per guadagnare punti. Tieni d'occhio la tua riserva d'aria ed evita le meduse.

Stai attento ai vari ostacoli e alle mine.

Conchiglie giganti, polipi e alghe fittissime ti fanno rallentare.

Punteggio

Per ogni moneta raccolta e per ogni copertone passato, guadagni un punto ed un abbuono di tempo.

Per raccogliere monete e riemergere per respirare aria buona, premi **FUOCO**.

Tasti

Q	- Sinistra
W	- Destra
P	- Su
L	- Giù
O/BARRA	- Fuoco
H	- Pausa

Solo per Versione Spectrum

Per cambiare tra tastiera e joystick.

Premi **H** per fare pausa, poi premi

- 1 - Tastiera
- 2 - Kempston
- 3 - Curseur (5/6/7/8/0)
- 4 - Interface II

e per continuare, premi **H**.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1988. Tutti i diritti riservati. Qualunque copiatura, affino, prestito o rivendita con ogni mezzo, non autorizzati, sono espressamente vietati.

Probleme di caricamento?

Se avete dei problemi in fase di caricamento, probabilmente il gioco non c'entra. Ecco alcuni consigli che potranno esservi utili.

1. Assicuratevi che nessuna altra periferica, eccetto quelle richieste del gioco (es drive, joystick ecc.), sia collegata al computer
2. Prima di iniziare a crikare il gioco accertatevi che il computer sia acceso.
3. La cassetta è nella versione compatibile per il vostro computer? State caricando la facciata giusta?
4. Assicuratevi che il nastro sia ben inserito nel registratore e che tutti i cavi siano collegati perfettamente e siano lontani dalla fonte d'alimentazione.
5. Non toccate la tastiera o il joystick durante la fase di caricamento.
6. Alcuni giochi hanno un sistema di caricamento che emette colori lampeggianti. Se non appaiono non significa necessariamente che il gioco non eta caricando.
7. Provate con un altro registratore oppure ri-allineate le testine del registratore con uno dei kit appositi in commercio.
8. Fate un ultimo tentativo su computer di un vostro amico. Se sul suo carica allora è il vostro computer che può essere difettoso.

Spectrum

Regolate il volume e la tonalità del registratore. Fate partire il nastro e fermatelo quando appaiono i relativi messaggi.

Amstrad

Regolate il volume e la tonalità del registratore. Assicuratevi che lo spinotto del comando a distaza sia collegato.

Commodore

Non toccate il joystick mentre il gioco sta caricando.

Atari

Fate girare il nastro fino a quando udite un tono alto. Mattate il nastro nel registratore e provate a caricando.

MSX

Regolate il volume a la tonalità del registratore. Assicuratevi che lo spinotto del comando a distanza sia collegato.

Trouble Shooting Guide

If this game fails to load, it is probably not faulty. Here are some notes which may help you.

1. Ensure no extra hardware other than that required by the game (i.e. Disk drives, joysticks etc.) is attached. Remove ROM cartridges or interfaces before loading.
2. Before attempting to load the game ensure that your machine has just been turned on.
3. Is the game cassette correct for your computer and are you loading the correct side?
4. Make sure your cassette is fully in the player and that all cables are correctly connected keeping them away from the power supply.
5. Do not touch the keyboard or joystick during loading.
6. Some cassette loaders flash colours on your monitor which give information to the programmer. If they do not appear it doesn't mean that the game is not loading.
7. Try another cassette recorder or try aligning the heads on your cassette player with commercially available kits which help you to do this.
8. Obtain a second opinion if possible by trying your program on a friend's computer. Therefore if it loads on their system and not yours and you have followed the above advice, it is possible your system may be at fault.

Spectrum

Try adjusting the volume and tone settings on the cassette recorder Start and stop the cassette when you are prompted on the screen.

Amstrad

Try adjusting the volume and tone settings on the cassette recorder Ensure that the remote socket is connected.

Commodore

While the game is loading, do not move joystick control.

Atari

Try playing the cassette on an audio player until a high pitch tone starts. Now put the cassette in the cassette player and try loading

MSX

Try adjusting the volume and tone settings on the cassette recorder Ensure that the remote socket is connected.

Guide de dépannage

Si vous ne pouvez pas charger votre jeu, ce n'est sans doute pas parce qu'il est défectueux. Pour vous aider, lisez les conseils ci-dessous.

1. Vérifiez que vous n'avez branché que les parties du matériel nécessaires pour le jeu (c.à.d. le lecteur de disquette, la manette de jeu, etc.). Avant de charger, retirez les cartouches ROM ou les interfaces.
2. Avant de commencer à charger le jeu, vérifiez que votre appareil est branché.
3. La cassette de jeu correspond-elle bien à votre ordinateur et avez-vous chargé le bon côté?
4. Vérifiez que votre cassette est bien enfoncée dans le lecteur de cassettes et que tous les fils électriques sont bien branchés et qu'ils sont éloignés de la prise électrique.
5. Pendant la charge, ne touchez pas le clavier ni la manette.
6. Certains chargeurs de cassettes affichent des messages de couleurs sur l'écran pour renseigner le programmeur. Si ces messages ne sont pas affichés, cela ne veut pas dire que le chargement de votre jeu n'est pas en train de se faire.
7. Changez de lecteur de cassettes ou essayez d'aligner les têtes de votre lecteur de cassettes à l'aide des kits en vente dans le commerce prévus à cet effet.
8. Demandez l'avis d'une autre personne, par exemple, en essayant de charger votre programme sur l'ordinateur d'un ami. Si vous pouvez le charger sur son ordinateur et pas sur le vôtre, et que vous avez suivi les conseils ci-dessus, votre système est peut-être défectueux.

Spectrum

Essayez de régler le volume et le son du lecteur de cassettes.

Mettez la cassette en marche et arrêtez-la lorsque vous lisez les messages vous demandant de le faire à l'écran.

Amstrad

Essayez de régler le volume et le son du lecteur de cassettes.

Vérifiez que la prise femelle à distance est branchée.

Commodore

Lorsque le chargement du jeu est en cours, ne touchez pas aux commandes de la manette de jeu.

Atari

Essayez de faire jouer la cassette sur un lecteur de cassettes jusqu'au début de son aigus. Mettez alors la cassette dans le lecteur de cassettes et commencez le chargement.

MSX

Essayez de régler le volume et le son du lecteur de cassettes.

Vérifiez que la prise femelle à distance est branchée.

Hinweise für die Fehlersuche

Probleme beim Laden dieses Spiels deuten nicht unbedingt auf einen fehlerhaften Zustand des Programmes. Die nachstehenden Hinweise sind als Leitfaden bei der Fehlersuche und -berichtigung gedacht.

1. Kontrollieren, daß keine zusätzlichen und für den Spielablauf nicht benötigten Hardware-Elemente (d.h. Laufwerke, Steuerknüppel usw.) angeschlossen sind.
ROM-Einschübe und Schnittstellen vor dem Laden entfernen.
2. Vor dem Laderversuch sicherstellen, daß das Gerät kurz zuvor eingeschaltet wurde.
3. Paßt die Spielkassette auf Ihren Computer und schieben Sie die richtige Seite ein?
4. Kontrollieren, daß die Kassette richtig im Gerät sitzt und alle Leitungen richtig angeschlossen sind und von der Stromzufuhr entfernt liegen.
5. Während des Ladevorgangs die Tastatur oder den Steuerknüppel nicht betätigen.
6. Einige Kassetten-Ladegeräte lassen als Datenübermittlung an die Programmierereinheit Farbkennzeichen auf dem Bildschirm erscheinen. Ein Ausbleiben solcher Kennzeichen bedeutet jedoch nicht, daß das Spiel nicht geladen wird.
7. Versuchen Sie ein anderes Kassettengerät oder richten Sie die Leseköpfe in Ihrem Kassettengerät mit einem handelsüblichen, für diesen Zweck konzipierten Pflegesatz aus.
8. Führen Sie, wenn möglich, eine Prüfung Ihres Programmes auf einem anderen Computer aus. Wenn es sich auf einem anderen System laden läßt und nicht auf Ihrem, dann liegt wahrscheinlich ein Fehler in Ihrem System vor.

Spectrum

Verstellen Sie die Lautstärke und den Tonstufenregler am Kassettengerät. Lassen Sie die Kassette anlaufen und anhalten, wenn die Aufforderung auf dem Bildschirm erscheint.

Schneider

Verstellen Sie die Lautstärke und den Tonstufenregler am Kassettengerät. Stellen Sie sicher, daß die Fernbedienungsbuchse belegt ist.

Commodore

Während des Ladens des Spiels den Steuerknüppel nicht bewegen.

Atari

Lassen Sie die Kassette auf einem Audio-Wiedergabegerät laufen, bis ein schriller Hochtön ertönt. Legen Sie die Kassette dann in das Computer-Kassettengerät und versuchen Sie, das Spiel zu laden.

MSX

Verstellen Sie die Lautstärke und den Tonstufenregler am Kassettengerät. Stellen Sie sicher, daß die Fernbedienungsbuchse belegt ist.